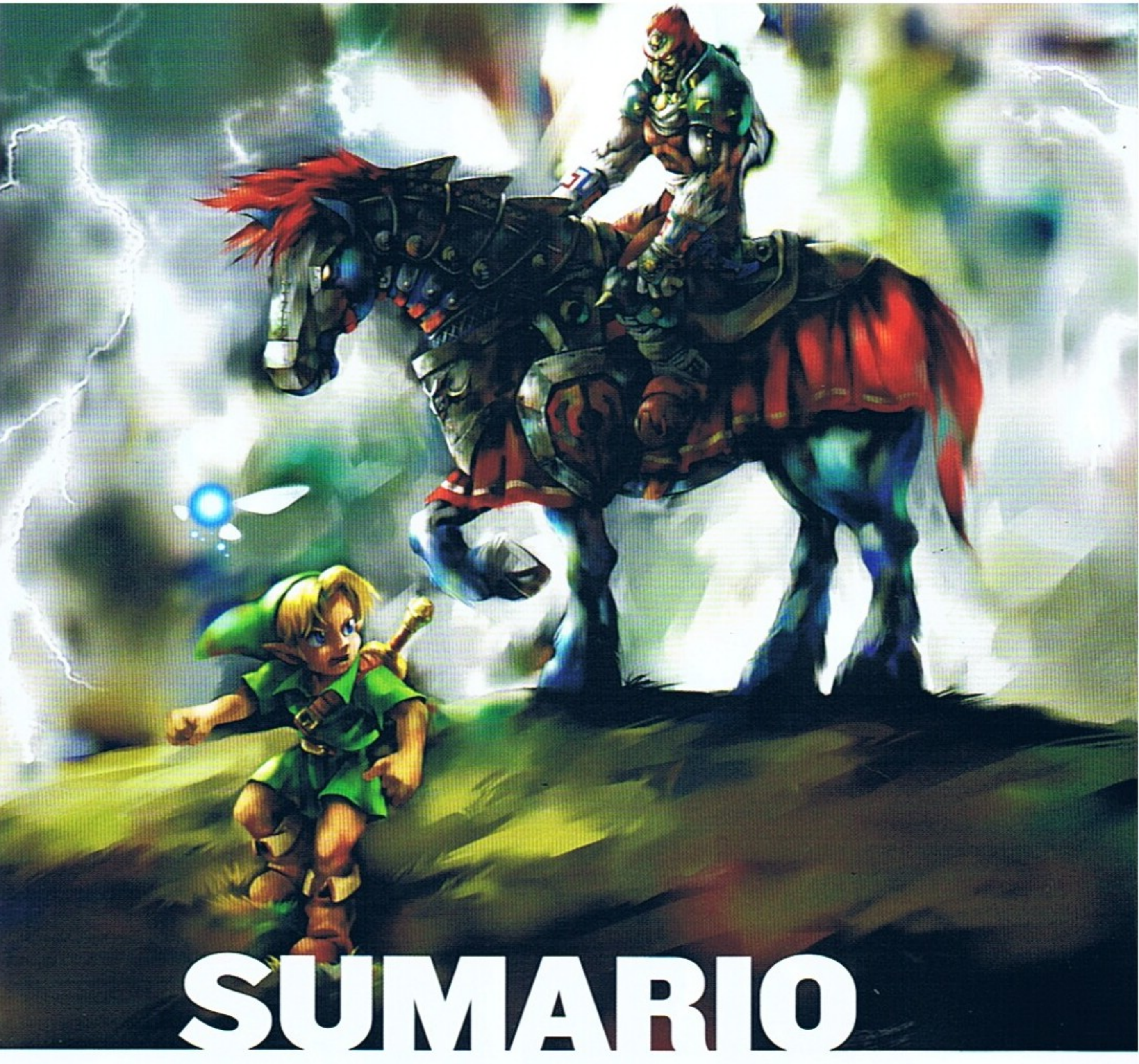

HOBBY CONSO
Nº 237
HOBBY PRESS
Revista indepen
las
EL JUEGO EN NINTENDO 64
El análisis original
El año de lanzamiento
Así lo vivió la redacción
Y además... nuevos datos de
ZELDA SKYWARD SWORD
Todas las novedades del juego en 3DS
MEJORAS TÉCNICAS
NUEVOS MINIJUEGOS
CONTROL TÁCTIL
EFECTO 3D
LA TRADUCCIÓN
El mejor juego de la historia llega a Nintendo 3DS
THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME
8 424094 810017
00087






EL KIOSKO DE MIC___MIC


THE LEGEND OF
ZELDA™
OCARINA OF TIME™



SUMARIO

UN JUEGO DE LEYENDA 4

Análisis del juego original en Hobby Consolas 6

Así lo vivió la redacción 12

ZELDA OCARINA OF TIME 3D 14

Los gráficos 16

El control 18

Traducciones y Extras 20

ZELDA SKYWARD SWORD 22





EL JUEGO QUE SE CONVIRTIÓ EN LEYENDA

Para muchos es el mejor videojuego de la historia; para otros, la mayor obra maestra de Miyamoto. Lo que está claro es que *Zelda: Ocarina of Time* marcó nuestras vidas de jugones para siempre... y ha llegado el momento de recordar por qué.

Doce años y medio han pasado desde las Navidades de 1998. Algunos éramos unos renacuajos cuando insertamos aquel cartucho en nuestra Nintendo 64, y un niño llamado Link despertaba en su casa-árbol tras una terrible pesadilla. En ella, una joven princesa y su niñera huían de su castillo, perseguidas por un malvado ladrón obsesionado con la Trifuerza. Su deseo: reinar Hyrule y sumir al mundo en la oscuridad. Pero de pronto, el hada Navi nos devolvía al mundo real al grito de: "¡Hey, the Deku Tree has summoned you!". Una vez consultado el librito de traducciones que venía en la caja, descubrimos que el Árbol Deku nos había convocado para algo muy gordo.

A partir de aquí, nos adentramos en una aventura profundísima, plagada de viajes en el tiempo, melodías con las que cambiaríamos el curso de la naturaleza y criaturas fantásticas de diversas razas. Por delante nos esperaban numerosas mazmorras plagadas de puzles, un sinfín de misiones secundarias y un amplísimo inventario de objetos, cuyo poder iba creciendo junto a nuestro personaje.

Por el camino, pasaríamos de ser inocentes niños Kokiri y recorrer lugares tan "vivos" como el pueblo Kakariko, hasta empuñar la Espada Maestra en el Templo del Tiempo y convertirnos en héroes adultos. De esta forma, podíamos revisitar una versión fantasmal y desoladora de un mismo mundo, lo que provocaba una inusual sensación de desazón y nostalgia hacia los personajes que nos habían rodeado desde el inicio.

Gran parte de toda esa magia fue posible gracias a los 256 megas que contenía el cartucho, una capacidad de memoria inusitada hasta aquella fecha, y que nos permitió disfrutar de un apartado técnico revolucionario. Sus gráficos rompieron moldes, sus combates "inventaron" el innovador Z-targeting (que nos permitía fijar a los enemigos), su cámara dinámica nos hizo vivir la acción como nunca y su inolvidable banda sonora todavía resuena en nuestra memoria.

Quizá por todo ello, *Ocarina of Time* se ganó el aplauso unánime de crítica y público, un reconocimiento que, aún hoy, lo convierte en un mito de los videojuegos.



256 megas de ORO PURO

Pocos son los juegos que alcanzan la categoría de obra maestra. Este es, sin duda, uno de ellos: «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» es una de las aventuras más bellas, complejas, largas, emocionantes y divertidas jamás vividas en una consola.

Uno de los aspectos más originales que llama la atención desde el principio es que la aventura comienza cuando el protagonista -Link-, es tan sólo niño que apenas conoce su sagrado destino, y éste irá creciendo hasta alcanzar la madurez al tiempo que irá mejorando tanto sus aptitudes físicas como mentales.

Pues bien, imaginad a este personaje casi real metido de lleno en un mundo literalmente, enorme, compuesto por animados pueblos que están habitados por los más diversos personajes y criaturas, que se convertirán en nuestros aliados o en nuestros enemigos.

Pensad ahora en bosques, en valles, en cuevas, en mazmorras, en laberintos y en un montón de lugares más que deberemos visitar y en los que tendremos que realizar una innumerable variedad de pequeñas misiones, que irán desde mantener arduos combates a resolver los más enigmáticos puzzles.

Añadidle a todo esto incontables sorpresas y secretos, numerosos objetos y armas a ►



¡Cómo pasa el tiempo!

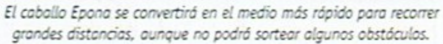
A medida que se desarrolla la aventura, podréis observar que el paso del tiempo también se deja notar en los escenarios, que irán sufriendo sucesivos cambios en su aspecto.





Miyamoto presenta una nueva obra maestra para N64, que en esta ocasión viene en forma de una mágica y maravillosa aventura.





El caballo Epona se convertirá en el medio más rápido para recorrer grandes distancias, aunque no podrá sortear algunos obstáculos.



La mayoría de los laberintos contienen puertas cerradas, así que ya sabes: a buscar las llaves correspondientes...





con sentido del humor

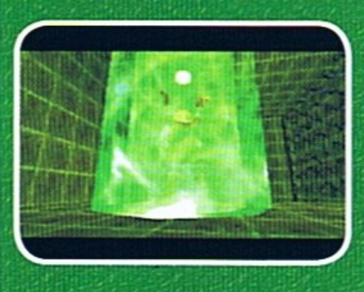
Muchos de los diálogos que mantendremos (en inglés) ofrecerán un aire simpático y desenfadado . Aquí vemos a una extraña criatura pidiéndole un autógrafo a Link y a un personaje detectando que estamos jugando con el Rumble Pack.





Por arte de magia

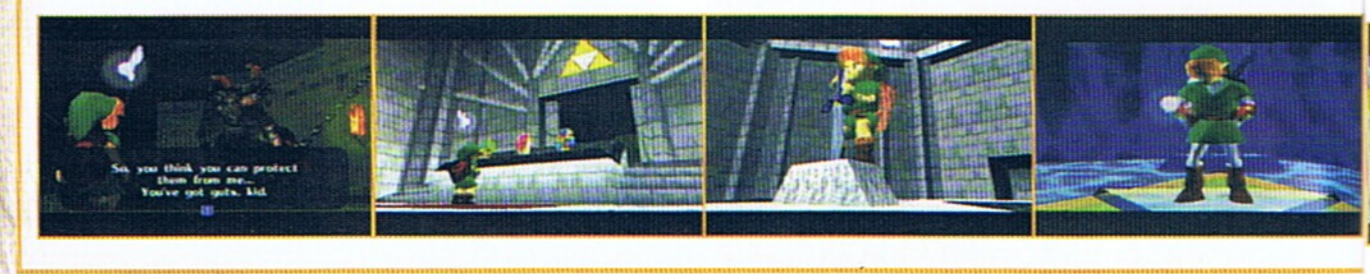
La magia también está presente en toda la aventura. Algunos habitantes de Hyrule -el fantástico mundo de Zelda- nos regalarán objetos de distinta naturaleza, siendo los más espectaculares los hechizos mágicos. Con ellos, podremos crear desde un portal teletransportador a una gran explosión de fuego.







de niño a hombre



Deja el tirachinas, que ya estás preparado para el arco

Básicamente, estas tres armas serán las mejores aliadas de Link a lo largo de su aventura. Existen otras armas, como el martillo, pero su uso es mucho más limitado y concreto.



Link comienza el juego con una simple tirachinas que, cuando sea mayor, podrá sustituir por un práctico y efectivo arco.



Link podrá coger bombas también de joven, pero hasta que no sea adulto no podrá sacarles el máximo partido.



Los gancho -que los hay de dos tipos- servirán para poder llegar hasta zonas que, sin ellos, resultarán inaccesibles.



A lo largo del juego encontraremos bonitas y largas escenas renderizadas, que nos meterán más de lleno en la interesante historia.

«Zelda 64» está plagado de sorpresas, de puzzles, de detalles que hacen que el juego resulte una experiencia única y apasionante.

► recoger y envolvedlo todo con un fino sentido del humor: os encontraréis ante un juego que se gana a pulso la categoría de INDISPENSABLE.

La última incursión

de Miyamoto en la saga Zelda alcanza, además, el máximo esplendor gráfico visto hasta la fecha en una consola.

Así, junto a unos mapeados 3D gigantescos realizados con un sorprendente lujo de detalles, nos encontramos con unas magistrales animaciones para los personajes -sobre todo para Link y su caballo- quienes, además de moverse con enorme realismo y disponer de múltiples habilidades, realizarán divertidas acciones dependiendo del lugar en el que se encuentren. Por poner un simple ejemplo, si dejamos a Link quieto en una cueva helada, empezará a estornudar...

Por otra parte, destaca el original sistema ideado para los combates -el denominado Z Targeting- el cual nos permite mantener en todo momento a tiro al enemigo, regalándonos de paso unas perspectivas durante los combates realmente vistosas.

Por último, mención especial merece la excepcional banda sonora, que por su tremenda ►



Uno de los momentos estelares del juego es la evolución de Link de niño a adulto. Este hecho es un punto de inflexión en la aventura, porque el argumento cobra mayor profundidad y la dificultad aumenta considerablemente.



Las hadas protectoras

Un elemento típico de la saga Zelda son las hadas que, como era de esperar, también hacen aquí acto de presencia. Estos personajes ayudarán a Link, ya sea curando sus heridas o dándole ítems necesarios para avanzar.

Cabe destacar que el escenario donde tiene lugar su aparición es de los más bellos del juego.







Las melodías que podemos tocar con la Ocarina no se ejecutan automáticamente como ocurre en GameBoy, sino que tendremos que tocarlas nosotros con los botones del pad. Todas provocan algún efecto, que puede ir desde hacer que caiga una tormenta hasta teletransportarnos.

Existen muchas situaciones tan curiosas y complejas como ésta, que nos obligará a encontrar la salida de una laberíntica mazmorra con una joven "criaturita" sobre nuestros hombros. Sólo con su ayuda conseguiremos salir de este escenario.



Consigue a Epona





Conseguir el caballo para Link puede ser más difícil de lo que pensáis. Tendréis que competir dos veces el dueño del establo y ganarle en una apasionante carrera.



El hada Navi, compañera inseparable de Link, nos dará pistas sobre cuáles deben ser nuestras siguientes acciones. Cuando tenga algo que decirnos, se iluminará la flecha superior del indicador de armas.



Los combates se realizan mediante el sistema llamado "Z Targeting", de forma que pulsando el botón Z, aparece un punto de mira que no se despegará de nuestro enemigo y nos permitirá acertarle siempre.



La variedad de puzles que tendremos que resolver es enorme. Algunos serán de resolución inmediata, pero otros serán bastante complicados, e incluso nos obligarán a visitar varios escenarios.

¿Enemigos finales? Sí, gracias

Cada laberinto encierra, al menos, un enemigo final que guarda un objeto imprescindible para poder progresar en la aventura.

Cabe destacar que el diseño y espectacularidad de todos estos monstruosos seres alcanza unas cotas que nunca antes habíamos visto en una consola, culminando así un cartucho que destaca por su IMPRESIONANTE apartado gráfico.








Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	AVENTURA/ACTION RPG
Compañía:	NINTENDO
Programación:	NINTENDO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	--
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	256 MEGAS



GRÁFICOS: 98

La espectacular recreación tridimensional del universo Zelda alcanza los mayores cotas de calidad y belleza vistas en N64. Todo, incluyendo los efectos de luz, las animaciones de los personajes y el diseño de los escenarios, resulta impresionante.

SONIDO: 98

La banda sonora, compuesta por temas remezclados de la saga y alguna que otra pieza nueva, es tan pegadiza y alucinante que no hay palabras para describirla. Los efectos, por su parte, recrean con todo lujo de detalles ambientes tan dispares como una caverna o un bullicioso pueblo.

JUGABILIDAD: 93

El juego es muy fácil de controlar y, en general, sencillo de jugar, aunque algunos puzles son bastante complicados. Los textos en inglés -a pesar de que el juego viene acompañado de una guía con las traducciones (¡menos mal!)-, hacen que este apartado baje algunas décimas.

DIVERSIÓN: 98

Enorme variedad de localizaciones, de personajes, de puzles, de subjuegos, de situaciones... Una aventura maravillosa que te atrapará con su encanto.

VALORACIÓN: 98

La existencia de un título tan grandioso como éste justifica sobradamente la compra de la consola, pues las 100 largas horas de juego que alberga os permitirán vivir experiencias únicas, irrepetibles... maravillosas. A pesar de los esfuerzos de Nintendo España, está en inglés, siendo éste el único inconveniente que le separa de la puntuación máxima. Aun así, una auténtica joya que no puede faltar en tu colección.



En este menú encontraremos el equipo que tiene nuestro héroe a su disposición: armas, cotas de malla, escudos, botas..., además de pócimas y otros ítems.

La belleza y variedad de los escenarios es enorme y las acciones de Link son tan reales, que nos metemos totalmente en la piel del protagonista.



calidad, pasará, sin duda, a la historia de los videojuegos. Es más, el instrumento que da nombre al juego y que se convierte en uno de los elementos imprescindibles para poder avanzar -la Ocarina del Tiempo- nos permitirá disfrutar de unas melodías increíbles que deberemos ir aprendiendo a interpretar a medida que progresemos en nuestra aventura.

La verdad es que podríamos contaros miles y miles de detalles más que aparecen a lo largo y ancho de este grandioso juego, pero ni disponemos del espacio suficiente ni queremos romper el encanto: mejor será que descubráis vosotros mismos todos sus secretos.

Pero sí queremos deciros que «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» es una auténtica joya, un título que, una vez más, eleva al videojuego a la categoría de arte, una aventura que os hará vivir momentos inolvidables y que no podemos dejar de recomendar a todos los buenos aficionados a las consolas.

Alberto Lloret

ALTERNATIVAS:

*No existe nada igual ni en Nintendo 64 ni en ningún otro soporte. **«Zelda 64»** es único e inigualable, una maravilla.*

Quién es quién en Zelda Ocarina of Time



Navi

Este hada puede parecer algo gruñona, pero tiene un gran corazón. Ella es la guía y consejera de Link desde el mismo inicio de la aventura.



Link

Era un simple muchacho de Kokiri, pero todo cambia cuando el árbol Deku le pide ayuda. A él se le encarga la misión de librar a todo Hyrule de las tinieblas que lo invaden. Para ello habrá de buscar las 7 Piedras Espirituales, dominar la espada y la ocarina, seguir luchando cuando es mayor y viajar en el tiempo.

Princesa Zelda

Tras su cándido aspecto, la princesa de Hyrule esconde una voluntad inquebrantable para luchar contra el mal. Conspirará junto a Link para quebrar los planes de Ganondorf.

Ganondorf

El miembro más poderoso de la raza Gerudo. Este tipejo engaña al rey de Hyrule para que le deje acceder a la Trifuerza. Solo se hace con una parte, pero le basta para someter al reino.









Saria

Es una kokiri como Link, pero guarda algún que otro secreto: ella le da la Ocarina y juega un papel muy importante.

Malon

La más joven del rancho Lon-Lon siempre anda preocupada por su padre. Link consigue a su yegua Epona gracias a ella.

Sheik

Este misterioso héroe es uno de los personajes más importantes del juego. ¿Cuál será su verdadera identidad?

Darunia

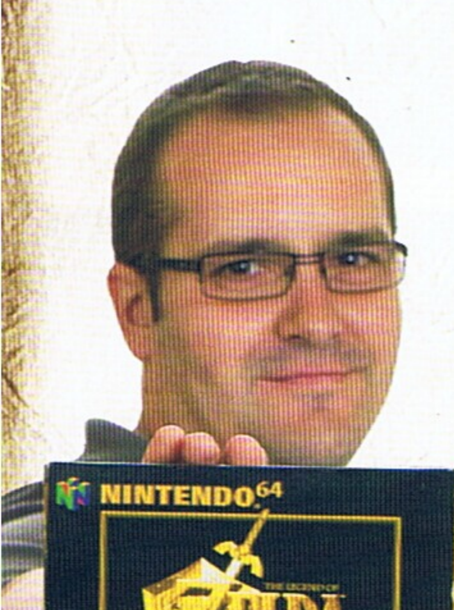
Es el jefe de los Goron, una de las muchas razas que conviven en el juego, como los Zora o los misteriosos Hylian.

ASÍ LO VIVIÓ LA REDACCIÓN

La salida de *Ocarina of Time* para Nintendo 64 fue un acontecimiento tan grande que todavía es recordado por mucha gente... incluidos nosotros. En estas páginas hacemos memoria para contaros como vivimos el lanzamiento de este juegazo.

Alberto Lloret. Redactor jefe de PlayManía

“Es una de las mejores aventuras que he jugado”



Han pasado casi 13 años y todavía lo recuerdo como si fuera ayer. Llevaba menos de un año como redactor en Hobby Consolas cuando me dijeron "¿te apetece irte cuatro días a Alemania para hacer la review de *Ocarina of Time*?". Mi respuesta fue un rotundo y sonoro sí... a pesar de que me tocó estar en el aeropuerto a las 6 de la mañana de un día festivo en Madrid (el día de la Almudena aún no se celebra en Alemania). Y aunque han pasado 13 años de mi vida y cientos de viajes de trabajo desde entonces, sigo recordando *Ocarina of Time* con un cariño especial. Es una de las mejores aventuras que he jugado en mi vida, con una capacidad para transmitir emociones que nunca he sentido con otros juegos... con permiso del primer *Metal Gear Solid*, al que estaba jugando justo antes de irme de viaje.

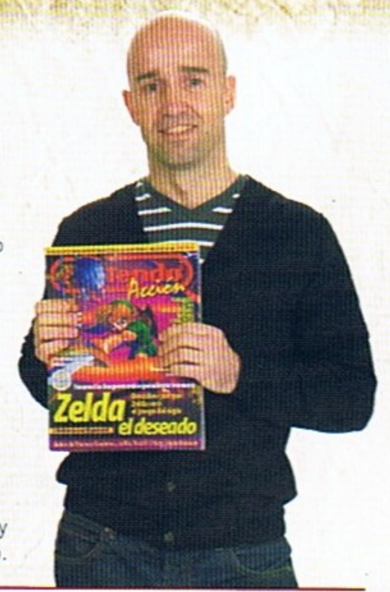
Para hacer la review tuvimos "sólo 3 de los 4 días", pero con un horario intensivo: de 10 de la mañana a 10 de la noche (llegué a "arañar" 30 minutos más), parando sólo media hora para comer. Me lo pasé tan bien que no me hubiera importado quedarme sin cenar o sin dormir, pero Nintendo, como siempre, fue muy estricta con los horarios. En este tiempo nadie de la prensa pudo terminar el juego, pero conseguí salir del Templo de Agua (fui el único de la prensa española en llegar a ese punto). Podría haber avanzado más si no hubiera tenido que capturar las pantallas del artículo con un portátil, una capturadora externa y unos cuantos cables de por medio... Menudo circo.

Son tantos y tantos los momentos mágicos que descubrí durante el viaje que es imposible olvidarlo: recuperar a nuestra montura Epona en una reñida carrera en el Lon Lon Ranch, superar los jardines de palacio al más sigiloso estilo *Metal Gear*, las enrevesadas mazmorras con sus excepcionalmente divertidos jefes finales, tocar las melodías de la ocarina con los botones amarillos del mando de Nintendo 64, el paso de Link niño a Link adulto, la maldad personificada en el rostro de Ganondorf en cualquier secuencia de vídeo...

Compré el cartucho el mismo día que se lanzó (aún lo conservo) y pude ajustar la cuenta pendiente: terminármelo viendo todos los secretos. Desde entonces siempre he querido revisitarlo (con la edición para GameCube que regaló el Club Nintendo, la descarga de la tienda Virtual para Wii...), pero al final siempre lo he evitado. Me daba miedo que no estuviera a la altura de mis recuerdos, que el juego hubiera envejecido mal. Por suerte, por lo poco que he podido probar en los eventos de Nintendo, sé que el remake para 3DS pondrá fin a mi esperado reencuentro con una de las aventuras más grandiosas que jamás nos ha brindado una consola. Y el día de su lanzamiento, el 17 de junio, sé que no existirá ni otro juego ni otra consola para mi...

Javier Abad. Subdirector de Hobby Consolas

"Lo analicé en un pueblo como la aldea de Link"



La presentación europea de *Ocarina of Time* se celebró en un pueblecito alemán con casas medievales al que Nintendo nos llevó para que nos sintiéramos en un ambiente como el del bosque Kokiri donde vive Link. En aquella época yo era redactor de Nintendo Acción, y como queríamos ser los primeros en puntuar el juego (el viaje que menciona Alberto en su texto se organizó semanas después), debía aprovechar aquel día para jugar a fondo y hacer mi análisis.

Fueron más de ocho horas sin despegarme del puesto de juego que me habían asignado, pero se me pasaron volando. Estaba absorto comprobando que todo lo que nos habían prometido se cumplía con creces (bueno, salvo la traducción de los textos): la historia, las animaciones de Link, los enfoques de cámara, los escenarios renderizados... Además, descubrí detalles que hoy no llamarían la atención, pero entonces eran revolucionarios: el paso del tiempo, el empleo de la música, la forma de fijar a los enemigos con el gatillo... Vale, no llegué al Templo del Agua, pero después hice la guía y ayudé a que muchos consiguieran pasárselo.

David Martínez. Redactor Jefe de Hobby Consolas

"Recuerdo mi primer paseo con Epona... y la mazmorra del agua"



Cuando apareció *Ocarina of Time*, yo todavía era un lector de la revista (entraría en Hobby Consolas el mes siguiente). Reconozco que, cuanto más se acercaba la fecha de lanzamiento y más cosas leía, me iba poniendo más nervioso, hasta el punto de jugarme de nuevo (por tercera vez) *A Link to the Past* en Super Nintendo.

Antes de probarlo, estaba emocionado con la idea del paso del tiempo y de ver crecer a Link durante la historia, pero finalmente esto no me impresionó tanto. Lo que sí me dejó marcado fue la primera salida a terreno abierto sobre los lomos de la yegua Epona. En aquel momento pensé que la libertad en los juegos había tocado techo. También me encantó la secuencia en que recogemos la Espada Maestra y el minijuego de la pesca... pero después llegó el templo del agua, bajo el lago Hylia, y mis recuerdos no son tan positivos. ¡Ay!

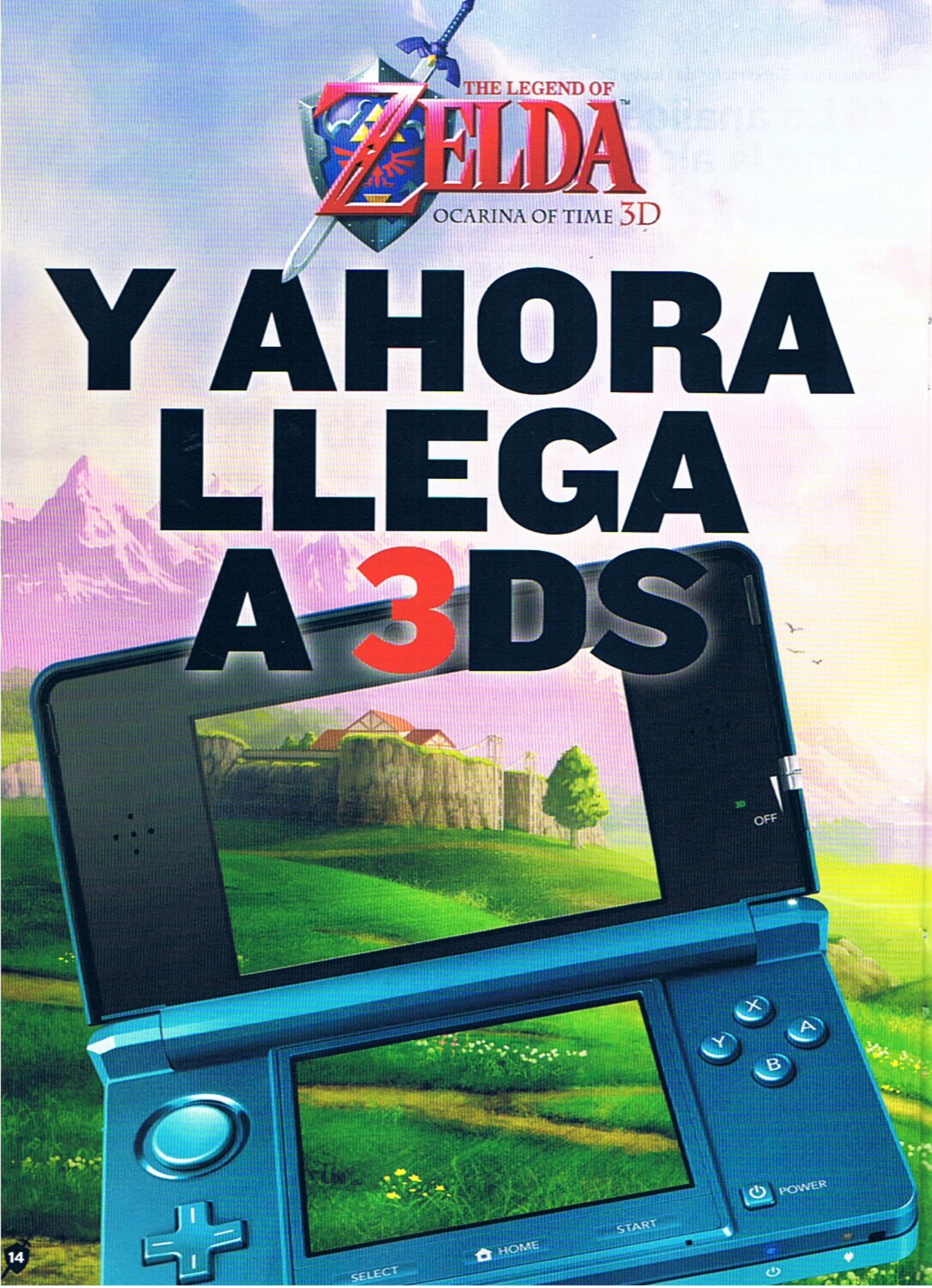
Unos años después me reencontré con *Ocarina* en la recopilación *Collector´s Edition*, para GameCube. Mi idea era repetirlo, pero con la cantidad de secretos que me quedaban en *Wind Waker* fue imposible. Ni siquiera jugué la *Master Quest*, que hasta ese momento llamábamos *Ura Zelda* (por el original japonés para 64DD). Puede que haya llegado el momento de reencontrarnos.

Daniel Quesada. Jefe de Sección de Hobby Consolas

"El juego voló de las tiendas en un tiempo récord"



En 1998 yo era un "chavea" de 16 años, así que me quedaban 2 para entrar en Hobby Consolas. No me hacía falta leer su análisis para que *Ocarina of Time* me tuviera hypeado (bueno, por aquel entonces se decía "flipado"). Aún así, por supuesto, devoré la review que había escrito el tal Alberto Lloret. ¡Que tío más suertudo, le pagaban por jugar! El día que el juego se puso a la venta, yo tenía mi dinero ahorradito y a buen recaudo. Así que partí a recorrer las pocas tiendas de videojuegos que había en mi Granada querida. La lluvia de aquel día no premonizaba nada bueno: que si "ya no me quedan", que si "un minuto antes y te llevas el último"... Total, que tras caminar durante todo el día, no encontré ni una sola unidad. ¡Habían volado en tiempo récord, no podía creérmelo! Así que, con el mono que tenía, me consolé con comprar *Turok 2*... Que, oye, me encantó, todo sea dicho. Meses después, un colega me dejó *Ocarina* para que lo pasara en grande... y me atasqué en el Templo del Agua, como todo el mundo.


THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME 3D
Y AHORA LLEGA A 3DS
3D
OFF
X
Y
A
B
POWER
START
HOME
SELECT

Así es, amigos: el 17 de junio, la aventura que nos hizo crecer volverá a cobrar vida en 3DS, aunque muchos vais a descubrirla por primera vez. A todos vosotros, novatos y veteranos, están dedicadas las siguientes páginas, porque todo en este Zelda parece nuevo, y no sólo por las espectaculares 3D que luce cada uno de sus rincones. Lejos quedarán aquellos 256 megas cuando veáis cómo ha cambiado Hyrule desde la última vez que lo explorasteis; tanto, que ahora sus habitantes hablan nuestro idioma.

Comienza un viaje en el tiempo que unirá a dos generaciones ante la mayor obra maestra de Miyamoto. Preparaos para tomar las riendas de vuestra yegua Epona y... ¡que la Trifuerza os acompañe!



Consola: 3DS

Lanzamiento: 17 de junio

Precio: 44,95€ PVP estimado

Idioma: Castellano

Incluye: Zelda Master Quest

Funcionalidades:
Giroscopio
Acelerómetro
Control táctil

LOS GRÁFICOS

El título original deslumbró al mundo con sus inmensos entornos, texturas renderizadas y animaciones fuera de lo común. Pero doce años después, Hyrule necesitaba actualizarse, y el resultado será un regalo para la vista.

1. Escenarios de otro mundo





En un primer momento, Miyamoto y su equipo de Nintendo EAD empezaron a trabajar sobre el motor gráfico de Super Mario 64, pero han ido aplicando tantas modificaciones, que el aspecto final de *Ocarina* nos dejará a todos boquiabiertos.

Aun así, si miramos al pasado con perspectiva, descubrimos que el tiempo no perdona ni a sus propios héroes (por el Héroe del Tiempo, vaya), sobre todo si comparamos la niebla, las texturas borrosas y el tono apagadillo de antaño, con la increíble nitidez poligonal y colorido de 3DS. El rediseño de los escenarios será tan profundo y minucioso, que parecerán sacados de un juego totalmente nuevo.

Si os fijáis en estas dos imágenes del mercado, el nivel de definición permite distinguir hasta el más mínimo detalle con claridad cristalina: el agua en la fuente central, los ladrillos de las macetas, los carteles de las tiendas, las chimeneas, la decoración del adoquinado o la montaña de la Muerte al fondo...

Y ya veréis cómo impresionan los callejones, el pueblo Kakariko o el castillo de Ganondorf, por citar algunos ejemplos.

2. Personajes llenos de vida





Todos los habitantes de Hyrule van a ganar en volumen y lozanía; no es que estén más rellenitos, sino que lucirán muchos más polígonos, lo que les dará un aspecto más sólido y detallado que nunca. Bastará contemplar cada pliegue de la ropa de Link, la expresividad angelical de Zelda o la imponente fisonomía (y tamaño) de los jefazos de las mazmorras.

Por supuesto, también se han rediseñado todas las animaciones, desde la forma en la que Link abre los cofres, hasta las respiraciones de los aldeanos; cada uno de los matices que se van a añadir derrochará fluidez, suavidad y sutileza.

Curiosamente, las secuencias de vídeo no van a cambiar un solo plano, pero muchas escenas os parecerán inéditas, como ocurrirá en el primer encuentro con la princesa. Intentad no distraeros con el increíble fondo del castillo...

3. Iluminación digna de estudio





El reflejo de la luz natural sobre los patios o el campo nos permitirá contemplar estampas mucho más bellas y realistas, aunque los interiores no se quedarán atrás: candiles, lámparas, rayos de luz proyectándose a través de las ventanas del templo... Sumadle a eso los cegadores efectos de la lava, los reflejos sobre el hielo o el mágico brillo de las hadas.

4. Interiores para no salir de casa

Sin duda, las tiendas y las casas serán los mejores lugares para apreciar hasta qué punto se ha remozado el apartado gráfico del juego. Tinajas, cajas y cestas llenas de mercancía, pósters con dibujos, suelos de parquet... Los detalles son innumerables, y estarán envueltos por una atmósfera cálida y acogedora.





5. Mazmorras "de diseño"





Aunque los puzles no varíen (sin contar el modo Master Quest), los escenarios donde se desarrollan sí que van a cambiar, y no solo por simple estética. ¿Recordáis el laberíntico Templo del Agua? Pues ahora incluirá rutas de colores para facilitarnos el trabajo a la hora de subir y bajar el nivel del agua. Un detallazo que agradeceréis... y mucho.

6. Las 3D mejor aprovechadas

La sensación de profundidad será, simplemente, la más lograda que hemos visto en 3DS, y ofrecerá momentos fantásticos: los copos de nieve flotando hacia la pantalla, el láser del gancho, efectos 3D al tocar la ocarina...





EL CONTROL

El control de *Zelda Ocarina of Time* sentó precedentes en el mundo del videojuego al combinar un gran abanico de opciones con una interfaz muy accesible. Aun así, las funcionalidades de 3DS lo harán todavía más intuitivo.

EL GIRÓSCOPIO permitirá mover la consola en cualquier dirección para controlar la cámara subjetiva, convirtiendo la pantalla en una ventana interactiva.

LOS GATILLOS LATERALES se repartirán la función del Z Targeting (aquí se pasa al L) y el escudo, que mantendrá su ubicación en R.



EL BOTÓN DESLIZANTE equivale al stick de N64. Con él caminaremos, apuntaremos con ciertas armas y moveremos la cámara.

LA CRUCETA no tendrá utilidad, al igual que en Nintendo 64, ya que la cámara se autorregula de manera automática.



ESTE ICONO servirá para activar la vista en primera persona y mirar alrededor, o hacer caso a Navi cuando aparezca aquí su imagen.

LA OCARINA se sacará pulsando aquí. Tocaremos las melodías con los botones L, Y, X, A, y R.

LAS ARMAS y objetos se asignarán a los botones X, Y, y a los nuevos I y II, que son exlusivamente táctiles.

EL REGULADOR 3D intensificará o reducirá el efecto de profundidad, que repercute en nuestra percepción real de las distancias.

ESTAS PESTAÑAS se usarán para ver nuestro equipo, el mapa y la pantalla de ítems (caben hasta 20). Molará consultarlos sin interrumpir la acción en la pantalla de arriba.

LOS BOTONES CLÁSICOS se usarán para manejar la espada (B), ejecutar movimientos diversos (A) o sacar ítems del bolsillo.

Sentiremos el poder de 3DS

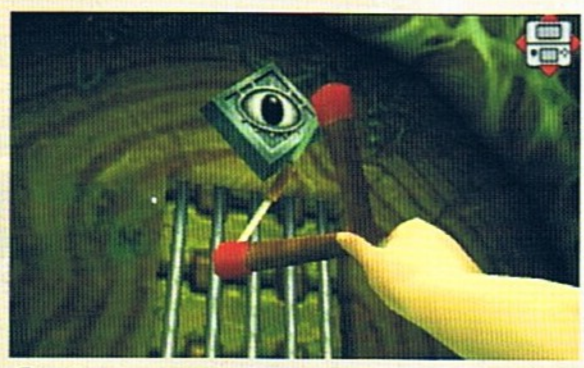
La intuitiva interfaz táctil nos dejará la pantalla superior bien despejada de iconos y mapas para disfrutar de la acción en alucinantes 3D, pero el control también aprovechará las virtudes de 3DS.





1. Lucha La espada y el escudo volverán a ser nuestros mejores aliados en los combates, aunque echar mano de otras armas será más fácil que nunca, gracias a los iconos táctiles. Bombas, martillo, bumerán... Y cambiar de trajes (azul para aguantar bajo el agua, rojo para el calor) será tan fácil como desplegar la pestaña "Equipo" a dedo.

2. Observa Al activar la vista subjetiva, el giroscopio se convertirá los ojos de Link en los nuestros, pues nos permitirá mover la consola como si fuese una cámara de mano. Este genial control permitirá momentos tan interactivos como la lucha contra la Reina Gohma, que bajará del techo cuando "nos vea" apuntar con la consola hacia arriba.





3. Apunta Otra de las virtudes del giroscopio será el grado de precisión a la hora de apuntar con el tirachinas, el arco o el gancho (cuyo puntero láser jugará con la profundidad 3D). Aunque también se podrán controlar con el stick, el control por movimiento será mucho cómodo y fiable, ideal para afinar el tiro en las pruebas de puntería.

4. Cabalga Una vez hayamos conseguido a Epona en el Rancho Lon Lon y nos subamos a su lomo, podremos controlar el galope mientras movemos la consola a nuestro alrededor para apuntar con el arco. Así evitaremos el descontrol del caballo mientras disparamos, y las zanahorias ya no taparán el paisaje (se pasarán a la táctil).

Así nos la jugábamos en N64

El traslado de una aventura RPG tan compleja como *Zelda* a un mundo 3D, requería un control versátil a la par que sencillo. Y así se hizo: el salto automático dejó libre el botón A para realizar múltiples acciones, la cámara dinámica nos regaló tres botones amarillos para llevar ítems, y el Z nos salvó la vida en los combates.





EL GATILLO R servía para sacar el escudo, al igual que en 3DS.

LOS BOTONES C servían para asignar ítems a tres de ellos. El superior activaba la cámara subjetiva.

EL BOTÓN DE ACCIÓN variaba su función según el contexto: arrastrar cajas, coger objetos, abrir puertas...

EL STICK DE CONTROL movía a Link tanto a pie como a caballo, con 360 grados de libertad.

EL GATILLO Z fijaba a los malos para luchar, y a los buenos para hablar.

EL RUMBLE PACK vibraba para revelarnos tesoros bajo tierra y en el juego de pesca.

TRADUCCIÓN

Atrás quedarán las horas de lectura, las guías de textos y los diccionarios. Por fin, la leyenda se va a reescribir... ¡en español!





El motivo principal por el que *Ocarina of Time* se quedó a un paso de la puntuación perfecta en los medios españoles (incluida Hobby Consolas), fue el inglés. Para muchos, la decisión de lanzar el juego sin traducir empañó la experiencia. Sin embargo, gracias a eso pudimos disfrutarlo durante las vacaciones navideñas, casi al mismo tiempo que el resto del mundo (solo 18 días después de su lanzamiento en EEUU).

Afortunadamente, Nintendo España pensó en nosotros, y adjuntó una flamante Guía de Textos en la caja del juego. Este manual de 150 páginas recopilaba todos los textos de la aventura en castellano. Sin embargo, el desorden cronológico de los apartados nos obligaba a buscar, localizar la frase en inglés y leer su correspondiente traducción, un arduo trabajo que nos vamos a ahorrar en 3DS, ya que el juego se ha traducido íntegramente al castellano.

Por ello, cuando empecemos la partida y leamos la primera línea de texto, tomaremos conciencia de que el sueño se ha hecho realidad: "En el vasto y denso bosque de Hyrule...". ¡Por fin, viviremos la aventura como siempre quisimos, sin interrupciones ni clases extraescolares de inglés!

De entrada, os adelantamos que todos los diálogos han sido traducidos de nuevo, sin tener en cuenta los de la Guía de Textos. De esta forma, se han respetado los nombres propios originales, y se han reforzado su expresiones con un léxico más rico y literario. Por poneros un ejemplo, según la Guía de Textos, el jefe de los carpinteros del Pueblo Kakariko espetaba: "Son todos unos inútiles, ¡te lo digo yo!" (pág. 121). Pues bien, en el remake de 3DS podremos leer: "Un hatajo de haraganes, ¡eso es lo que son!".

La nueva traducción también conservará ese sentido del humor tan especial que rompía la tensión dramática en muchos momentos, como demuestra una de las frases que nos suelta el vendedor de Poes, siete años después de la catástrofe: "Si fuese tan guapo como tú, seguramente me dedicaría a otros menesteres".

Además de conservar estos toques de inconfundible humor socarrón, se van a añadir algunas licencias estilísticas muy curiosas, como la divertida rima de la inscripción en la tumba de la Familia Real. Pero, sobre todo, se ha hecho un trabajo impecable a la hora de reflejar la personalidad y los estados de ánimo de los personajes:

- "Aunque mi cara da miedo, no soy mal tipo". (Dampé, el sepulturero).
- "Dando vueltas y vueltas y más vueltas. ¡Soy tan feliz!". (El músico del molino).
- "No me gusta la gente. No me gustan ni mis propios padres, ¡y tú no me gustas tampoco!" (El tipo solitario de Kakariko).

Como veis, nos vamos a enterar de todo, y en más de una ocasión, será inevitable soltar alguna que otra lagrimilla de emoción...



El libro de N64

Los textos en inglés venían impresos en color azul, seguidos de su traducción en blanco. Esta mítica guía fue nuestra salvación.



LOS EXTRAS

Además de la aventura principal, Nintendo va a premiarnos con algunos regalitos que satisfarán tanto a recién llegados como a los jugadores más veteranos.

Las novedades de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* no se quedarán aquí, no señor. Además de su completo lavado de cara y sus controles renovados, el juego traerá suficiente contenido adicional como para duplicar, como mínimo, la duración de la aventura principal.

El primero de estos extras es el modo Boss Challenge, que desbloquearemos en cierto momento de la aventura. Desde la cama de la casa de Link podremos rejugar las batallas contra los jefes finales de las mazmorras que hayamos completado previamente, batir nuestros propios tiempos de combate e incluso enfrentarnos a todos los jefes uno detrás de otro (Boss Rush), en plan supervivencia. Eso sí, el arsenal del que dispondremos se ajustará a las exigencias originales de cada jefe; vamos, que no podremos cargarnos a la Reina Gohma del Árbol Deku con las flechas de luz, sino con el tirachinas.





Pero sin duda, el extra más jugoso es la inclusión del desafiante *Zelda: Master Quest* al acabar el juego. Se trata de una versión mucho más difícil de la aventura, que se incluía en la edición especial de *Wind Waker* para Gamecube, y que esta vez exhibirá toda la profundidad de las 3D.

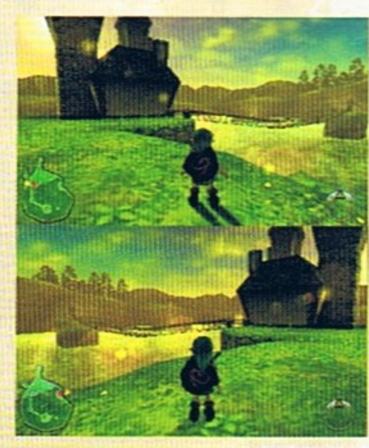
Además, los más coleccionistas vais a flipar con la sorpresa que Nintendo ha añadido, aunque será mejor que lo descubráis vosotros mismos, "figuras"...

Por último, volvemos al juego de siempre para hablaros de la nueva superguía. Desde el principio podremos asomarnos al interior de las piedras sheikah para recibir visiones en forma de vídeos cortos. En ellos, se nos desvelarán secretos como la ubicación de objetos (como piezas de corazón) o pistas para completar misiones. Las piedras parpadearán en verde para avisarnos sobre nuevos vídeos disponibles, aunque su uso será opcional.





Master Quest se jugará aparte, e incluirá enemigos mucho más duros y numerosos, objetos reubicados en los mapas y nuevas formas de resolver los puzles. Además, el efecto espejo ya no sólo afectará a las mazmorras, sino a todos los exteriores. Por supuesto, este desafiante modo (pantalla inferior) lucirá la misma calidad gráfica y las 3D de la aventura clásica (pantalla superior).



La leyenda continuará en Wii

ZELDA: SKYWARD SWORD

Link surcará los cielos en una aventura que convertirá nuestro Wii MotionPlus en la espada más precisa... y en muchas armas más.

Aunque aterrizará este mismo año, la próxima aventura de Link transcurrirá en una época anterior a *Ocarina of Time*. Todo comenzará en una isla flotante llamada Skyloft. Cuando Link encuentre la espada Skyward Sword, deberá lanzarse al vacío y atravesar las nubes para descubrir un mundo dominado por las fuerzas del mal, y esa tierra no es otra que... ¡Hyrule!

Además de mover el brazo como auténticos espadachines en las peleas cuerpo a cuerpo, podremos apuntar con el mando hacia el cielo para cargar potentes rayos mágicos. Pero Wii MotionPlus también nos permitirá lanzar bombas como si fuesen bolos, agitar un látigo a lo Indiana Jones o controlar un escarabajo volador para alcanzar zonas inaccesibles. Por su parte, el nunchako servirá para tensar la cuerda del arco, devolver proyectiles con el escudo.

El desarrollo también traerá novedades, ya que llevará la estructura de las mazmorras (con sus puzles y jefes finales) a los escenarios al aire libre, y viceversa, rompiendo con el esquema habitual de la saga. Gráficamente, combinará el realismo de *Twilight Princess* con el colorido de *Wind Waker*, dando como resultado un "cuadro en movimiento" enmarcado en una banda sonora orquestada.









Suplemento realizado por Hobby Consolas para Nintendo España